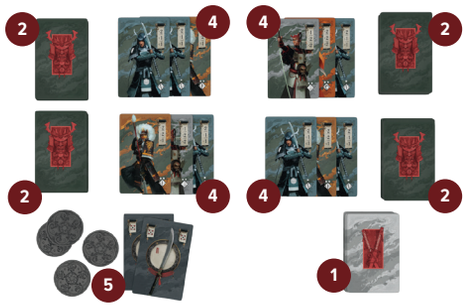
MISE EN PLACE



1. Mélangez les 32 cartes Arme standard pour former une pile Arme face cachée. Mettez les cartes Arme spéciale de côté.
2. Mélangez les 36 cartes Ennemis, séparez-les en 4 piles de taille égale, face cachée, et placez-les comme indiqué sur l'exemple ci-dessus.
3. Mélangez les 6 cartes Boss face cachée et retirez-en 2 de manière aléatoire, elles ne serviront pas pour cette partie. Les 4 cartes Boss sont placées dans les paquets Ennemis de la manière suivante : sortez 3 cartes face cachée de chaque pile, puis posez la carte Boss. Enfin, posez le reste des cartes par-dessus. Ainsi, chaque pile Ennemis contiendra une carte Boss à la 4e position en partant de la fin.
4. Révélez les 3 premières cartes de chaque pile et posez-les à côté, en les faisant se chevaucher comme sur l'image. Assurez-vous que les nombres et icônes de chaque carte soient bien visibles. Ces 3 cartes forment la ligne d'attaque de chacune des piles.
5. Placez les 4 jetons Déviation ainsi que 2 cartes Arme spéciale sur le côté. Toute carte Arme spéciale supplémentaire ne sera pas utilisée dans une partie Solo.
6. Piochez 4 cartes Arme pour former votre main. Si vos cartes de départ vous déplaisent, vous pouvez les remélanger dans la pioche et reprendre 4 cartes (vous ne pouvez le faire qu'une fois par partie, lors de la mise en place).

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

À chaque tour, il vous faudra éliminer ou dévier vos Ennemis en défaussant des cartes Arme de votre main. Ces options vous permettront toutes deux de vous débarrasser de vos Ennemis, mais ce n'est qu'en les éliminant que vous obtiendrez des points d'Honneur.

Puis, les Ennemis restants vous attaqueront, ce qui vous fera défausser des cartes Arme de votre pile. Vous sortirez victorieux de ce combat si vous parvenez à vaincre tous vos Ennemis tout en ayant gagné 40 points d'Honneur minimum. Si votre pile de cartes Arme est vidée une 3e fois avant d'avoir battu tous vos Ennemis, vous perdez la partie.

DÉROULEMENT DU TOUR

Chaque tour se découpe d'abord en une phase Samourai puis en une phase Ennemis. Vous exécutez toujours ces phases dans l'ordre, et passez à une nouvelle phase Samourai à la fin d'une phase Ennemis, à moins que la partie soit finie, voir « Fin de partie ».

PHASE SAMOURAI

Dans cette phase, vous devez d'abord piocher des cartes puis les utiliser contre vos Ennemis.

ÉTAPE PIOCHE

Piochez 4 cartes de la pile Arme et placez-les dans votre main. Si vous avez alors plus de 6 cartes en main, défaussez-en pour revenir à 6. S'il n'y a plus assez de cartes Arme dans la pile, suivez la procédure indiquée dans la section « Renouveller la pioche Arme ». Puis, continuez à piocher jusqu'à un total de 4 cartes.

Remarque : **sautez cette étape lors du 1er tour.**

ÉTAPE COMBAT

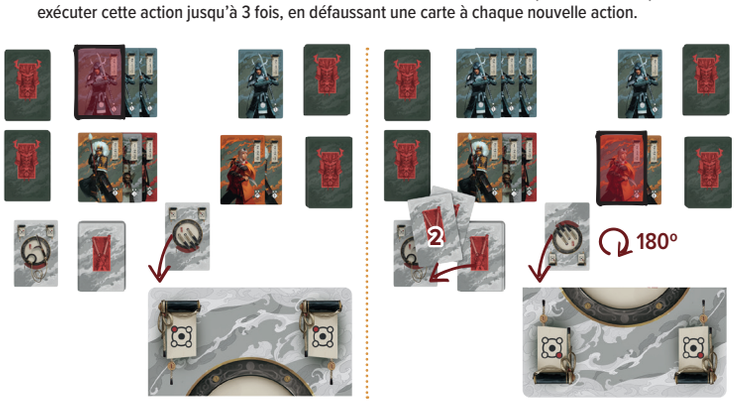
Défaussez autant de cartes Arme de votre main que désiré pour exécuter des actions, l'une après l'autre. Chaque carte jouée cible une ligne d'attaque, soit en déviant la ligne entière, soit en éliminant un Ennemi.

CIBLER UNE LIGNE D'ATTAQUE

Chaque carte Arme possède une icône dans ses coins supérieurs qui indique quelle(s) ligne(s) peuvent être prises pour cible.

ACTION CONCENTRATION

L'action Concentration vous permet de faire pivoter votre carte de 90°, afin d'en changer la cible. Pour déclencher cette action, vous devez défausser la 1re carte de votre pile Arme. Vous pouvez exécuter cette action jusqu'à 3 fois, en défaussant une carte à chaque nouvelle action.



ÉLIMINER UN ENNEMI

Après avoir défaussé une carte Arme, retirez l'Ennemi le plus à gauche d'une ligne que l'Arme peut attaquer et placez-le sur une pile face visible devant vous, afin de constituer votre butin en points d'Honneur. Chaque Ennemi vous en donnera un nombre équivalent au nombre de losanges indiqués dans le coin inférieur droit de leur carte. Vous pouvez consulter cette pile à tout moment.

DÉVIER UNE LIGNE D'ENNEMIS

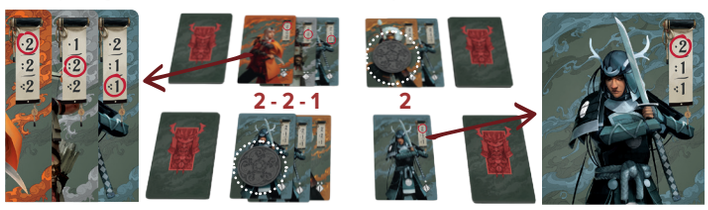
Après avoir défaussé une carte Arme, placez un jeton Déviation sur l'Ennemi le plus à gauche d'une ligne que l'Arme peut attaquer. Ceci stoppera tous les dégâts que cette ligne pourrait infliger lors de la prochaine Phase Ennemis.

PHASE ENNEMIS

Après avoir joué vos cartes Arme, la phase Ennemis commence. Tout Ennemi n'ayant pas été dévié passe à l'attaque.

DÉCOMPTER LES DÉGÂTS

Chaque ligne d'attaque n'ayant pas de jeton Déviation sur sa carte la plus à gauche va maintenant vous attaquer. Chaque carte infligera des dégâts en fonction de sa position dans la ligne. L'Ennemi situé le plus à gauche est considéré comme étant en 1re position.



ENCAISSER LES DÉGÂTS

Après avoir comptabilisé les dégâts, ceux-ci vous sont infligés. Défaussez un nombre de cartes équivalent de la pile Arme. Si la pile ne contient plus assez de cartes, suivez la procédure indiquée dans la section « Renouveller la pioche Arme ». Puis, continuez à piocher jusqu'au total recherché.

RÉSOUDRE LES JETONS DÉVIATION

Pour chaque ligne d'attaque contenant un jeton Déviation, reprenez ce jeton et placez sur le côté la carte Ennemis la plus à gauche, face cachée. Tout autre Ennemi dévié sera placé ici, constituant ainsi votre pile Déviation. Celle-ci ne vous rapportera aucun point d'Honneur.

RENOUVELER LES LIGNES D'ATTAQUE

Toute ligne d'attaque qui ne posséderait plus d'Ennemi doit désormais être remplie en piochant 3 cartes de la pile Ennemis, comme indiqué dans l'étape #4.

Exception : **si un Boss est révélé, continuez à révéler des cartes Ennemis jusqu'à ce que la pile soit vide. Il devrait maintenant y avoir 4 Ennemis sur la ligne, avec le Boss en 4e position.**

RENOUVELER LA PIOCHE ARME

Si votre pile de cartes Arme est vide lorsque vous devez piocher, vous devez procéder selon les règles suivantes, dépendant du nombre de cartes Arme spéciale posées devant vous.

Remarque : **les cartes Arme spéciale dans votre main ou défaussées sont ignorées lors de cette étape.**

2 ARMES SPÉCIALES RESTANTES

Prenez une carte Arme spéciale et placez-la dans votre main. Mélangez la pile de défausse de cartes Arme et placez-la face cachée pour former une nouvelle pioche.

1 ARME SPÉCIALE RESTANTE

Prenez la carte Arme spéciale et placez-la dans votre main. Mélangez la pile de défausse de cartes Arme et placez-la sur le côté. Vous devez désormais payer de votre Honneur pour recréer une pioche. Choisissez autant d'Ennemis que désiré de votre pile Honneur, et placez-les dans la pile Déviation. Chaque point d'Honneur marqué sur les cartes ainsi déplacées vous permet d'ajouter une carte Arme à votre nouvelle pioche. Une fois que vous avez fait votre choix, retirez les cartes Arme restantes du jeu et placez la nouvelle pioche devant vous.

0 ARME SPÉCIALE RESTANTE

Vous perdez immédiatement la partie.

BOSS

Les Boss sont de puissants Ennemis qui rallongent la ligne d'attaque et ajoutent des effets de combat. Lorsqu'un Boss est placé sur une ligne, continuez à piocher jusqu'à ce qu'il y ait 4 cartes au lieu de 3.

Chaque Boss déclenche un effet indiqué sur la bannière située sur sa droite, décrit ci-dessous :

La Noble dame : lorsque la Noble dame est révélée, prenez 3 cartes Ennemis au hasard de la défausse Ennemis, mélangez-les et placez-les sous la pile Ennemis associée à cette ligne. Continuez à piocher jusqu'à avoir 4 Ennemis à affronter. La pioche de cette ligne possède encore des cartes, elle sera donc remplie normalement après ce combat.
Remarque : **il y a 2 cartes de ce type, et les 2 peuvent apparaître durant la partie.**

Kanobo : reste actif tant qu'il est présent dans une ligne d'attaque. Avant chaque phase Samourai, vous devez défausser 2 cartes de votre pile Arme.
Remarque : **il y a 2 cartes de ce type, et les 2 peuvent apparaître durant la partie.**

Teppo : reste actif tant qu'il est présent dans une ligne d'attaque. Vous ne pouvez pas placer de jeton Déviation sur la ligne d'attaque où Teppo est présent.

Hatamoto : reste actif tant qu'il est présent dans une ligne d'attaque. Avant toute phase Samourai, vous devez retirer un Ennemi de votre pile Honneur et le placer dans la pile Déviation. Vous pouvez choisir la carte de votre choix depuis la pile.

FIN DE PARTIE

À tout moment de la partie, si l'une des conditions est remplie, la partie s'achève **immédiatement :**

Vous devez piocher une carte Arme mais la pile est vide et vous ne possédez plus de carte Arme spéciale devant vous. Vous êtes dépassé par la horde d'assaillants et vous **perdez la partie.**

Toutes les cartes Ennemis sont dans les piles Honneur ou Déviation. Vous devez alors compter les points d'Honneur indiqués sur les cartes de votre pile Honneur. Si vous avez moins de 40 points d'Honneur, vous survivez au combat mais **perdez la partie.** Sinon, **vous gagnez la partie** et obtenez le titre suivant, en fonction du nombre de points d'Honneur obtenus :

- 40 - 44 points d'Honneur : Guerrier
- 45 - 49 points d'Honneur : Samourai
- 50 et + points d'Honneur : Héros de l'Empire !

LA VOIE DU GUERRIER - VARIANTE AVANCÉE

Si vous souhaitez jouer une partie un peu plus corsée, vous pouvez ajouter ces mini Boss dans chaque pile de cartes Ennemis.

MODIFICATION DE LA MISE EN PLACE

Avant l'étape #2 de la mise en place, ajoutez les 4 cartes Yamabushi à la pile de cartes Ennemis et mélangez-les. Puis, retirez du jeu les 4 premières cartes de la pile et continuez avec l'étape #2.

Les Ennemis Yamabushi déclenchent les effets suivants lorsqu'ils sont présents sur une ligne :

Vous ne pouvez pas exécuter l'action Concentration.

Lors d'une action Déviation, vous devez défausser 2 cartes au lieu de 1. Seule l'une des deux cartes est utilisée pour cibler une ligne d'attaque.

Lors d'une action Déviation, vous devez sélectionner une carte Ennemis de votre choix de votre pile Honneur et la placer dans votre pile Déviation.

Les ennemis approchent à grand pas, et vous n'avez d'autres issues que le combat. En tant que Samourai, votre entraînement et vos armes guideront votre vie dans ce combat pour l'honneur. Votre volonté sans faille dictera la suite de l'histoire, votre honneur est en jeu...

À PROPOS DU JEU

Eiyo est un jeu rythmé dans lequel vous devez gérer vos armes de manière stratégique pour vaincre des hordes d'ennemis. Vous devrez survivre aux attaques tout en gagnant des points d'Honneur, éléments cruciaux à la fin de la partie.

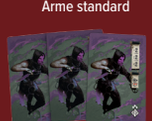
CONTENU DE LA BOÎTE

32 cartes Arme standard

4 cartes Arme spéciale
(2 en Solo et 4 en Coop)

36 cartes Ennemis

4 jetons Déviation



4 cartes Yamabushi
(variante « La voie du Guerrier »)

6 cartes Boss

2 meeples Samourai
(pour le mode Coop)

CRÉDITS

Mécanique : Francesco Testini
Illustrations : Cinyee Chiu
Éditeur : ThunderGryph Games
Direction du projet : Gonzalo Aguirre Bisi
Superviseur : Pierpaolo Paoletti
Rédaction des règles : Jonathan Cox
Relecture des règles : Cristina Aguirre Bisi
Graphisme : Daniel Tosco, Karen Poon & Luis Francisco
Maquettes : Erick Tosco
Traduction française : The Rulebook Translator
Avec le soutien de : Cristina Bisi et Luis González

LANGUES DISPONIBLES

Livret numérique disponible à thundergryph.com/matchbox

www.thundergryph.com
Thundergryph SLU, Avda. República Argentina, 24 - 2º,
41011 Sevilla, España - support@thundergryph.com

© 2022 ThunderGryph Games, All rights reserved.